

TEODORA VIGATO

Sveučilište u Zadru, Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja predškolske djece, Zadar

## LUTKARSKI IZRAZ U TEATRABILNIM OBLICIMA FOLKLORA

U ovom radu autorica polazi od poznatih folklornih lutaka: ručnih lutaka, marioneta, lutaka u kazalištu sjena, ali lutkarski izraz prepoznaje i u drugim folklornim oblicima: opredmećenu čovjeku, maskama koje se odvoje od igrača i animiraju uz pomoć konca te u krpenim bebama koje zamjenjuju novorođeno dijete u svadbenim igrama. Uspoređuje znakovni sustav folklornih lutkarskih igara s umjetničkim lutkarstvom i znakovima koji su nazočni u glumačkom kazalištu. Ona smatra da folklornu lutku čini najprije *lutkovnost*, tj. nešto čega nema u glumačkom izrazu: pokretanje lutke/predmeta u ritmu i odnos lutkara/igrača prema lutki. U drugu skupinu znakova ubrojila je govor lutkara koji nije nužan za ostvarivanje folklorne lutkarske igre. Iz analize tekstova za lutkarska uprizorenja uočila je kako tekstovi nemaju pravi sukob, nema završetka i postupci se ponavljaju. Kao poseban znak izdvaja kostim jer se lutka sastoji od drvene konstrukcije u obliku križa na koju se oblači kostim, ali spominje i kostim igrača/lutkara kao poseban znak, jer se igrač ne skriva iza paravana već je lutkin ravnopravan partner, zatim pozornicu, koja ima svoje posebno mjesto u folklornom izrazu i na kraju jasno razdvaja lutku od rekvizita. U folklornom lutkarstvu stalno se miješaju znakovni sustavi glumačkog i lutkarskog izraza pa autorica napominje kako je upravo spajanje različitih znakovnih sustava često u suvremenom lutkarstvu.

Ključne riječi: folklorno kazalište, folklorno lutkarstvo, znakovi

Folklorna lutka<sup>1</sup> nije samo artefakt s likom čovjeka, životinje ili kakvog nestvarnog bića i ne možemo prihvatiti strogu podjelu znakova unutar folklornog kazališta na lutku, rekvizit, masku, kostim, dekor i scenu jer navedeno čini ukupnost lutke kao scenskog bića i sve zajedno komplementarno ostvaruje lutku (Paljetak 2007:67). Folklorno lutkarstvo proučavat ćemo u kontekstu tri razine folklornog fenomena: tekstone, teksta i konteksta zato što se zakonitosti

---

<sup>1</sup> Koristimo se sintagmama folklorna lutka i folklorno lutkarstvo analogno terminu folklorno kazalište, koje rabi Ivan Lozica u svojim radovima.

folklornih dramskih oblika ne podudaraju sa zakonitostima kazališnih/lutkarskih oblika.<sup>2</sup> Bavit ćemo se samo zabilježenim lutkarskim igrama koje će između ostalog biti i predmetom lingvističke analize. Zatim ćemo govoriti o izvedbama u društvenom kontekstu, gdje sudjeluju čovjek i lutka pred publikom (Lozica 1979:36). Osvrnut ćemo se na zakonitosti lutkarskog folklornog izraza s teatrološko-lutkarskog aspekta jer smatramo kako se folklorno lutkarstvo približilo suvremenom lutkarskom izrazu.

Skromna literatura o folklornom lutkarskom kazalištu istovjetna je skromnoj literaturi koja se bavi fenomenom lutkarskog izraza. Možda je razlog tomu to što se lutkarstvo obično vezuje za dječje igre. Još je davno Antun Radić (1897:63), dajući naputke za *Sabiranje i proučavanje građe o narodnom životu*,<sup>3</sup> lutkarski izraz svrstavao u *dječje igre*. U folklornom lutkarstvu, ili u lutkarstvu uopće, pojavljuju se vrlo različite teme koje ponekad nisu namijenjene za dječju igru.

Nikola Bonifačić Rožin<sup>4</sup> (1963:19) je sve folklorne dramske tekstove rasporedio po kriteriju dramatičnosti. U prvu skupinu tekstova, koji su ujedno i dramski najsloženiji, spadaju: *gluma sa čovjekom*, *gluma s lutkom* i *gluma sa sjenom*. U glumu s lutkom je uvrstio tekstove lutkarskih igara: *Gašpar i Melko*, *Šante i Pante*, *Pijanci te Ivica i Marica*. Igre koje spadaju u glumu sa sjenama su: *Hanžica*, *Cica-maca*, *Djed i baka* i *Kata i Mato*. Tvrtko Čubelić (1970:15) se prema zapisanim lutkarskim tekstovima odnosio kao prema književnim tvorevinama. On je u klasifikaciji usmene narodne teatrologije prvo mjesto prepustio *teatru sa sjenama*, na drugome mjestu je *teatar s lutkama*, zatim *teatar s maskom* i na kraju *teatar – dramske igre*.<sup>5</sup> T. Čubelić je u poglavlje *teatar s lutkama* pored igara koje je odabrao N. B. Rožin uvrstio *Igru s prstima dečje ruke* i *Vertepsku igru*. Stjepan Hranjec (1980:293) je u proučavanju folklornog kazališta slijedio T. Čubelića, podržavajući njegovu klasifikaciju usmene narodne teatrologije. Ivan Lozica (1996:48) je dramske tekstove rasporedio prema kalendaru i običajima

---

<sup>2</sup> Služimo se modelom koji je ponudio Alan Dundes (1964:251-265).

<sup>3</sup> "Ovamo idu igre u kojima se jedan ili više igrača vlada kao da je on netko drugi. Ovakova je igra Baba i deda, u kojoj se jedan momak obuče i vlada kao djed ili starac, a drugi momak kao starica, pa ovo dvoje kao da sprovode ljubav" (Radić 1897:63).

<sup>4</sup> Nikola Bonifačić Rožin (1963:19-20) je dramsku građu rasporedio u tri skupine: prvu skupinu tekstova naziva *narodna gluma*. Tekstovi imaju dijalog i radnju, a likovi su obično maskirani. Drugu skupinu tekstova je nazvao *narodne igre*. Dijalog se vodi između glumca i cijelog zbora. Predstava se pored glumljenog dijela sastoji od plesa i pjesme. U ovakvu tipu folklorne drame glumci se malo maskiraju. Treću skupinu tekstova naziva *narodni običaji i obredi*. Dramski elementi su u zamecima. U takvim igrama nema riječi i lica obično nastupaju samo mimički.

<sup>5</sup> *Teatar-dramske igre* prema T. Čubeliću (1970:15) se ostvaruje u dva osnovna oblika: *dramske igre* u kojima igre izvode glumci; *scensko muzičke igre* u kojima pored glumaca/pjevača nastupaju plesači i muzikanti.

životnog ciklusa. Tekstove koje izvode lutke i sjene smjestio je na kraj zbirke jer se ne vežu ni uz koji datum i ne pripadaju niti jednom životnom ciklusu. Njihova složenost, tajanstvenost i neuhvatljivost svjedoči upravo o nepripadnosti određenom vremenu i prostoru. I. Lozica je već nabrojenim lutkarskim igrama dodao igre: *Klepetanje*, *Dva Mladića*, *Dva strašila*, zatim *Igre s lutkom na koncu* i igra *Vile, vištice ili sestrice*. Folklornom kazalištu sjena dodaje igru *Sjene*.

N. B. Rožin (1960:12) tvrdi kako su najpoznatije ručne lutke došle iz Bosne, a donijeli su ih bjegunci pred Turcima. Ovakve lutke animira obično jedan skriveni igrač. Za predstavljanje s lutkama upotrebljava naziv igra, a animatora naziva igrač. T. Čubelić (1970:59) smatra kako igre s lutkama predstavljaju višestoljetni način scenskog i dramskog zbivanja koji je potpuno zanemaren jer se smatra samo dječjom zabavom. I. Lozica (1996:36-48) tvrdi kako se lutke kao predstavljačko sredstvo nisu često pojavljivale u hrvatskom folkloru iako smo baštinili mnogo različitih vrsta folklornih lutaka. Spominje pokladne lutke, zatim spoj lutke i čovjeka koje susrećemo u pokladnim povorkama, jednostavne lutke na štapu kojima je okosnica križ i lutke na koncu. Samo igre sjena povezuje s dječjim igrama.

Smatramo kako je potrebno progovoriti o raznolikim folklornim hrvatskim lutkarskim igrama na temelju zapisanih tekstova i posebno se pozabaviti didaskalijama, gdje se mogu pronaći različiti oblici lutkarske animacije.

## 1.

Folklorno lutkarstvo ćemo promatrati u kontekstu znakovnog sustava lutkarskog izraza. Naime, teoretičari lutkarstva Petr Bogatyrev i Otakar Zich govorili su kako je potrebno razlikovati dva znakovna sustava kazališne umjetnosti: znakovni sustav lutkarskog kazališta i kazališta živih glumaca (Bogatyrev 1975:39-48). O. Zich je lutkarski izraz smatrao stiliziranim i to na dva načina: umjetničke lutkarske predstave iskorištavaju karikirane likove, a folklorne lutke imaju simboličku stilizaciju. Lutka se može percipirati ili kao živo biće ili kao beživotna figura. Kad lutku percipiramo kao živo biće, ona je komična i groteskna jer su njezini pokreti ukočeni i nespretni, a lice i tijelo kruto. Ako lutku percipiramo kao beživotnu figuru, naša se svijest o tome kako lutka nije živa gubi i imamo osjećaj nečeg neobjašnjivog, zagonetnog i začuđujućeg (Jurkowski 1984:62).

Folklorno kazalište također ima svoj sustav znakova, ali i lutkarsko folklorno kazalište ima opet drugi sustav znakova.<sup>6</sup> Međutim, postoji uzajam-

<sup>6</sup> Lutka je kroz povijest pripadala četirima različitim sustavima znakova: 1) Lutka u službi srodnih sustava znakova; 2) Lutka u sustavu znakova živog kazališta; 3) Sustav znakova lutkarskog kazališta; 4) Atomizacija svih elemenata lutkarskog kazališta i njezine posljedice (Jurkowski 1984:62-75).

no djelovanje nekih znakova u najbližim kazališnim oblicima: lutkarskom, folklorno-lutkarskom i glumačkom obliku. Obično izmjena jednog elementa znači ujedno i promjenu cijele strukture. Formalni elementi ili znakovi imaju funkciju u cjelini djela, ali i funkciju i izvan djela u drugim sustavima. Oni su vezani za estetsku funkciju koja je usmjerena na poruku (Jakobson 1966:285-326). Izdvajamo folklorno lutkarstvo od folklornog kazališta upravo po estetskoj funkciji. Sam čin izvođenja većine lutkarskih igara ima isključivo estetsku funkciju i nije sastavni dio obreda. Lutkarska igra je zaokružena cjelina koja egzistira samostalno sa svim svojim zakonitostima.

Proučavajući folklorno kazalište, najprije kao dio kazališne umjetnosti uopće, polazimo od sustava znakova na kojima se temelji dramski izraz: govor, ton, mimika, gesta, kretanje, šminka, frizura, kostim, rekviziti, dekor, rasvjeta, glazba i šumovi (Kowzan 1980:6-21). I. Lozica (1990:220) je popisao znakove u folklornom kazalištu: govor, mimika, kretanje, ples, maska, kostim, lutka, rekviziti, pozornica, dekor, svjetlo, glazba i buka. Lozica slijedi misao Bogatyreva (1975:39-48), koji lutku promatra kao poseban sustav znakova ili poseban jezik koji svojom pojavom mijenja strukturu i ostale elemente glumačkog kazališta. Znakovni sustavi folklornog kazališta i folklornog lutkarskog kazališta su različiti. Riječ je o dvama različitim semiotičkim sustavima koji su bliski, ali ipak različiti jer se temelje na različitim bitnostima. S jedne strane imamo sudionika u igri, obično je to jedan od glazbenika, sa svojim znakovima koji su slični glumačkim, a s druge strane lutku, koja pripada znakovlju likovne umjetnosti. Naime, O. Zich i Erik Kolár znakovni sustav kazališta lutaka povezuju sa znakovnim sustavom likovne umjetnosti (Bogatyrev 1975:39-48). Međutim, likovni izraz u folklornom lutkarstvu ne dolazi toliko do izražaja zato što se kao scenske lutke upotrebljavaju predmeti iz neposredne okoline uz minimalnu intervenciju.

## 2.

Predmet se pokrenuo i dobili smo oduhovljenu materiju koju nazivamo lutka. Pokrenuti predmet nestaje u sebi samom i postaje znak koji smo nazvali lutkovnost.<sup>7</sup> Tako izvodimo prvu distinkciju, prvi diskurzivni akt što omogućuje proizvodnju specifičnih znakova za lutkarski izraz uopće (Valent 1980:62-68). Lutkovnost je ishodišni znak po kojem se lutkarstvo razlikuje od njemu srodnog sustava znakova za glumački izraz. Wiesław Hejno (2002:97) nije izrijeком spominjao lutkovnost, već je izdvojio poseban oblik energije

---

<sup>7</sup> Ovaj termin posudili smo od Erika Kolára (1992:6). Riječ je o "pojmu koji obuhvaća sve čimbenike što uvjetuju da se lutkarska predstava zasniva na posebnostima koje lutkarsku kazališnu umjetnost čini zasebnom granom kazališne djelatnosti". Iako je Kolár mislio na umjetnički izraz mislim da neće biti sporno kako se pojam lutkovnost rabi i u folklornom izrazu jer nismo povrijedili značenje pojma.

koju ima lutka. Energija nastaje iz odnosa lutkara i lutke, a mogu je promatrati drugi ljudi. lutka prikazuje umjetni život. Publika može doživjeti viđenje vlastite situacije i sebe u njoj kao osobe koja stoji na strani. Mogu prosuđivati vlastite postupke kao da se tiču nekog drugog. Milko Valent (1980:65) kao osnovno značenje lutke uzima stabilno pismo s jedne strane i značejske metamorfoze potaknute situacijom s druge strane jer lutka nije nikad ista, iako se doima da jest i upravo tu različitost naziva lutkovnost.

Glavno svojstvo lutke je njezin prijelaz iz nepokretnog stanja u kategoriju bića koje pokreće čovjek. Ovo kretanje se ne odnosi na kretanje kojim prevladavamo prostor, nego kretanje u sebi i po sebi, što je srodno umnom kretanju i kretanju svemira, kako kaže Platon (1974:68-69). Suprotno tom mišljenju Heinrich von Kleist (1995:188-194) kretanje pripisuje automatskom sklopu koji funkcionira usporedno i nezavisno od umnog kretanja kao kretanje Drugog u Istom. Prema Luki Paljetku (2007:40) kretanje je uvjetovano akcijom za koju je potreban najmanje jedan agens koji svojim upletanjem u početno stanje mijenja njihov odnos, izvodeći čitav niz promjena toga stanja. Predmet ispružen prema svjetlosti postaje lutka.

živo + artefakt = lutka  
ili  
čovjek + predmet = lutka

Predmet u pokretu ili lutka djeluje voljom animatora koji je u ulozi boga jer lutki daje dušu. Uz pomoć animatora lutka govori i razmišlja, kreće se i ponaša upravo onako kako animator misli da bi se trebala kretati. Osnovno značenje je prazno mjesto lutke koje je ispunjeno autorovom rukom (Valent 1980:67).

### 3.

Način pokretanja lutke služi kao osnova za diferencijaciju tipova lutaka.<sup>8</sup> Tipovi lutaka ne razlikuju se samo po načinu kako ih upotrebljavamo nego po nekakvom *posebnom bivstvu* (Hejno 2002:154). Čitajući didaskalije uočavamo kako igrač u folklornim lutkarskim igrama animira lutke odozdo, odozgo ili lutku drži ispred sebe.

---

<sup>8</sup> Do sredine 20. stoljeća europski lutkari su preferirali četiri tipa lutaka: marionete na koncu ili na štapu (pokretane odozgo), lutke na štapu (pokretane odozgo ili odostraga), ručne lutke (lutke rukavice) i plosnate figure iz kazališta sjena koje se također pokreću uz pomoć štapova (Jurkowski 2005:11). W. Hejno (2002:150-154) izdvaja samo tri tipa lutaka: lutke rukavice, lutke koje susrećemo u kazalištu sjena i *one povezane na nogama koje vidamo kod uličnog lutkara*. Hejno nije naveo lutku na štapu kao poseban tip lutaka.

Lutke koje se animiraju odozdo<sup>9</sup> dolaze iz zemlje, iz neslobode i zbog toga su iste kao čovjek/animator. One produžuju čovjeka/animatora u svjetlost, a nakon igre ponovno se vraćaju zemlji (Paljetak 2007:14). Tematski se vezuju za zemaljske teme kao što je svađa oko utvrđivanja međe. Međutim, za uprizorenje Isusova rođenja ili za priče o vilama upotrebljavaju se lutke animirane odozgo. Lutke se pokreću uz pomoć konaca koje animatori drže u ruci. Likovi su došli negdje iz neba i u nebo se vraćaju kada završi igra.

U folklornim lutkarskim igrama igrači mogu držati lutke ispred sebe. N. B. Rožin (1963:14) opisuje zanimljivu igru s lutkom-maramicom, koja se igrala u Križevcima.<sup>10</sup> Međutim, *Rupčić s uzlom* je lutka koja se rabi u igri sa sjenama. Igrač obično uzme u ruku jedan *rupčić s uzlom*, smjesti se između svjetiljke i zida tako da sjena lutke pada na zid.

Kao lutke u kazalištu sjena mogu poslužiti dva lonca iz kojih se prolijeva mlijeko. Pritom su lonci i mlijeko koje se prolijeva rekviziti, a lutka je nevidljiva Cica-maca s kojom razgovara nevidljivi igrač. Zanimljivost igre je upravo u tome što se Cica-maca ne vidi pa njezin udio u prolijevanju mlijeka možemo shvatiti kao djelovanje neke nevidljive sile.

#### 4.

Kazali smo da je lutkovnost znak po kojem se lutkarski izraz distancira od glumačkog, odredili smo osnovne tipove folklornih lutaka, a sada bismo trebali kazati nešto o odnosu između lutke i igrača. L. Paljetak (2007:43) razmišlja kako se kretanjem lutka *oduhovljava* u svijetu u kojem živi oduhovljeni predmet, a Milan Čečuk (1981:18) animaciju definira kao stvaralački artikulirano prenošenje lutkareve sposobnosti izražavanja pokretom i glasom na mrtvi predmet. Lutkar udahnuje scenski život lutki da bi se stvorio novi mikrokozmos unutar scenskog prostora. L. Paljetak je definirao jednosmjerno i dvosmjerno komuniciranje lutkara s lutkom. U

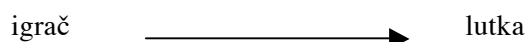
---

<sup>9</sup> N. B. Rožin (1960:51) navodi tri načina kako se animiraju ručne folklorne lutke ili lutke koje se animiraju odozdo. Na početku igre lutkar legne ispod klupe koju pokrije plahtom. Sa svake strane digne ruke na kojima su lutke. Klupa služi lutkama za pozornicu. U drugom načinu lutkar legne na postelju i pokrije se kaputom. Kroz rukave kaputa, koji je obično naopako okrenut, provuče obje ruke. Rukave kaputa zaveže ispod dlana, a u rukama drži lutke. Postoji i treći način animiranja u kojem se štap s lutkama zabode u zemlju, a lutkar legne između dviju lutaka koje rukama uhvati ispod kaputa na mjestu gdje se štapovi ukrštavaju. Za vrijeme igre lutke se samo tresu ili okreću. U ovoj trećoj varijanti animiranja odozdo lutkar nije pokriven.

<sup>10</sup> N. B. Rožin (1963:14) opisuje kako su se izrađivale lutke. Djeca bi pravila lutku s rupčićem. Na jednom kraju učine uzao koji postane glava lutke. U uzao se utakne kažiprst da lutka može stajati na ruci. Maramica bi opkolila ruku kao tijelo. S ovakvom lutkom izvodila se propovijed o svetom Ivanu Glavosjeku, komu su glavu odsjekli, tako da se je kažiprst s glavom-uzlom spustio, a palac se provukao između njega i srednjaka i gledateljima pokazao figu.

jednosmjernom komuniciranju postoji jednosmjerno strujanje koje teče od animatora prema lutki. Međutim, lutka ne ostavlja ravnodušnim svojeg animatora. Ona je u svakom slučaju dvokomponentno biće jer je razmjena informacijskih impulsa grupiranih u kodove dvosmjerna, od animatora prema neživoj lutki i od nežive lutke prema živom animatoru. Između njih postoji dijaloški kontekst koji omogućuje stvaranje egzistencije u organiziranom prostoru. M. Čečuk (1981:55-56) izdvaja četiri odnosa između lutke i animatora: 1. odnos glumca/animatora/lutkara prema lutki je čisto mehaničke naravi kao predmetno sredstvo izražavanja; 2. odnos je transpozicijski jer pretpostavlja zbližavanje čovjeka s mrtvim predmetom na emocionalnoj osnovi; 3. odnos lutke i lutkara je posve pigmalionski, događaju se dvije preobrazbe jer lutkar najprije preobražava sebe u zadani lik, a onda to sugerira lutki; 4. odnos lutkara prema lutki je kao prema ravnopravnom partneru u scenskoj igri.

Jednosmjernu komunikaciju u folklornom lutkarstvu pronalazimo u igrama tipa *Baba bere gljive* i grafički je možemo jednostavno predočiti:



Dvosmjerna komunikacija se pojavljuje u onih lutaka koje smo pronašli među tradicijski maskiranim likovima gdje se maska odvaja od igrača i animira uz pomoć konopca. Spominju se igre: *Konj*, *Kobila* ili *Glava od kučka*. U takvim igrama animator vodi razgovor sa živim glumcem. lutka uspostavlja dijalog zato što stupa u agenske odnose s animatorom. Dijalog nije uvijek nužno verbalan (Paljetak 2007:40).



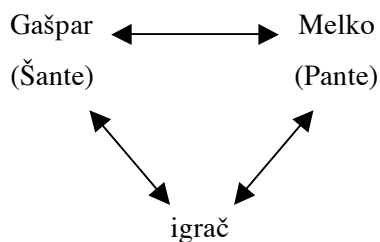
Pored uobičajene jednosmjerne i dvosmjerne komunikacije između lutkara i lutke u folklornom lutkarskom kazalištu nailazimo na još nekoliko oblika. U lutkarskoj igri *Ivica i Marica* prepoznajemo i posebni animacijski princip u kojem najprije postoji komunikacija između lutke i igrača, a onda lutka postaje njegov ravnopravni partner u zajedničkoj igri. Nakon toga igrač naređuje lutkama što će raditi: *Sada plešite! Sada ajte spavat!*



U istoj igri lutkari pozivaju gledatelje da okite lutku i da daruju mladence. U ovakvoj komunikaciji postoji povratna informacija jer je publika uvučena u igru i tako dobivamo *čistu igru*<sup>11</sup> (Lozica 1976:142). U ovoj lutkarskoj igri nema podjele na glumce i publiku. Zajedno se stvara igra. I. Lozica (1990:58) smatra, a slično se, mislimo na pozivanje publike na zajedničku igru, događa za vrijeme magijskih obreda i rituala.

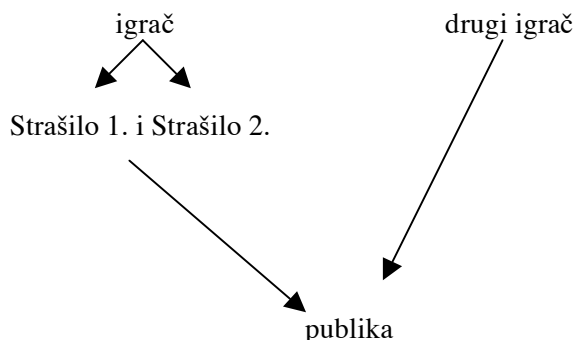
<sup>11</sup> Koristimo se pojmom koji je upotrijebio Bogatyrev, a prema njemu Lozica.

U drugačijem animacijskom obliku koji smo definirali u folklornom lutkarstvu je odnos animatora prema dvjema lutkama koje su u sukobu:



Oživljavajući dva predmeta jedan animator se javlja kao raspolovljena duša u kojoj razgovaraju dvije polovice jednoga čovjeka. Lutkovnost je u ovom slučaju označila beskarakterni ili beskrvni predmet i stvorila prazan prostor u koji *fetiškom katarzom* (Valent 1980:68) igrač stavlja sve ono što im u životu smeta, svađu zbog međe, bespredmetnu svađu pijanaca ili nešto treće. Dvije lutke nisu dva različita karaktera pa igrač ne mora posebno oduhovljavati svaki lik. Prikazuje se sukob istih načela ili sukob bez sukoba. Te dvije lutke nisu čovjekov alter ego nego njegov komplement koji se da rascijepiti pa onda možemo govoriti da lutka postaje rascijepljeno biće u odnosu prema animatoru, ali i prema gledatelju na koga se taj sustav znakova odnosi (Paljetak 2007:42).

Drukčiji odnos igrač-lutka pronašli smo u lutkarskoj igri *Dva strašila*. Jedan sudionik u igri animira obje lutke, a drugi igrač poziva prolaznike. U posljednjoj didaskaliji se objašnjava cilj igre: *Ljudi koji tuda prolaze, bježe, pa pričaju da su vidjeli sveca nekoga*.



Čitava se igra temelji na reakciji slučajnih prolaznika pa možemo reći da nije riječ o kazališnom činu jer imamo igrače/glumce i prostor, ali publika nije pristala sudjelovati u kazališnoj iluziji.



## 5.

Lutka kao trodimenzionalna ikona i likovna datost u određenom trenutku postaje dramski lik. Folklorne lutke se posebno ne izrađuju. Igrači upotrebljavaju uporabne predmete ili na brzinu improviziraju jednostavne lutke. Usput spominjemo kako uporabni predmeti postaju dio lutkarskih predstava od šezdesetih godina prošloga stoljeća kao ikonička signifikacija scenskog objekta. Smatralo se to tada velikom revolucijom u lutkarskom kazalištu, što je možda nesvjesno, a možda i svjesno preuzeto iz različitih oblika folklornog lutkarskog kazališta.<sup>12</sup>

U folklornom lutkarstvu se upotrebljavaju *krpene bebe*, zatim lutke *strašilo* ili *lutke na križ* i plošne lutke koje vise na koncu. *Krpene bebe* kao scenske lutke pojavljuju se u igrama *Nosi lutku kao dijete*, *Dede to otkupi*, *Bebe od krpa*, *Baba gljive bere*. One u folklornim igrama zamjenjuju tek rođeno dijete komu je otac nepoznat. Obično se za vrijeme igre ispod stola izvadi lutka koja predstavlja dijete. U ovakvim igrama, kao uostalom u svim folklornim igrama, nema podjele na izvođače i publiku, nema iluzije i zato nije potrebno animatora skrivati iza paravana, ali ne treba ni posebno izrađivati lutku koja sliči djetetu jer su svi kazališni znakovi poznati i publici i izvođačima.<sup>13</sup> Lutka od krpe predstavlja jednu jedinu ideju, a to je ljudska konfiguracija kojoj sudionik u igri dodaje pokret i tako lutka dobiva novo značenje.<sup>14</sup> Krpene bebe se nisu posebno izrađivale. U igri *Baba gljive bere* za izgled lutke se samo kaže *V rukami ima dete napravljeno od canjkov*.<sup>15</sup> Lutke *strašilo* ili *lutke na križ* u osnovi imaju križ na koji se oblači kostim, a na glavu se stavlja šešir.<sup>16</sup> Ovakvu lutku N. B. Rožin naziva *narodne ručne*

---

<sup>12</sup> U bugarskom tradicionalnom lutkarstvu, koji učestalo izvode i danas, animatori od uporabnih predmeta rade lutke (Vigato 2003:59-72).

<sup>13</sup> U didaskalijama *DEDE TO OTKUPI* nalazimo točan opis izrade lutaka: "Pravili su bebu i od krpa u liku djeteta. To su cirkusi. Jedan muškarac se obuče kao žena. Učini se noseći. Onda ispod stola izvadi van bebu kao da je ovaj čas rodila. Baba kmeči kao da je dijete. Beba od krpe, Lutki naprave oči i usta ugljenom. Ili olovkom. I bijelom kredom, a okolo crno. Vlasi od kadulje. Bebu naprave tako, da jedan klip namotaju krpom, pa uzmu drugi i kao ruke unakrste. Na klip učine glavu" (Lozica 1996:321). U igri *BABA BERE GLJIVE* baca se lutka dijete preko mladenaca *deveru*, koji nazad baca lutku preko mladenaca *starešini* i na kraju bace pred mladence. Mladenka rađa u Hrvatskom zagorju pijetla, u Horvatima mačku ili pijetla, u Baniji klupko, u Konavlima mačku ili žabu (Rožin 1963:188).

<sup>14</sup> Početke drame i lutkarstva Charles Magnin (1850:962) pronalazi u dijalogu napisanom u prvom licu, gdje dijete preuzima ton i ponašanje svoje majke, dajući lekciju maloj ljenčini, proždrljivici i brbljavici.

<sup>15</sup> U didaskalijama igre *BEBA OD KRPE* (Lozica 1996:322) nalazimo točan opis kako se izrađivala lutka: "Bebu naprave tako, da jedan klip namotaju krpom, pa uzmu drugi i kao ruke unakrste. Na klip učine glavu. Lutki naprave oči i usta ugljenom. Ili olovkom. I bijelom kredom, a okolo crnom. Vlasi od kudjelje."

<sup>16</sup> U didaskalijama igre *DVA STRAŠILA* (Lozica 1996:350) nalazimo opis kako su se izrađivale lutke: "Strašila skroje: uzmu kaput, stari, dolje sašiju, a ozgora natrpaju slamom.

lutke.<sup>17</sup> U didaskaliji lutkarske igre *Vile, Vištice ili Sestrice* opisan je raspored konaca na kojem visi neka vrsta plošnih lutaka.<sup>18</sup>

Kao što smo vidjeli lutke u folklornom kazališnu imaju konstrukciju na koji se oblači kostim. Kostim ima lutka, ali i svi sudionici u scenskoj igri. U igri *Klepetanje* spominje se lutkin kostim: *droljavi kaput, masna kapa, rukavi što duži*. Lutke inače nemaju hlače, kao i sve lutke na štapu, jer rukom ispod kaputa igrač drža štap. U dramskoj igri *Baba gljive bere* opisan je detaljno kostim koji nose igrači.<sup>19</sup>

## 6.

Tadeusz Kowzan i I. Lozica govor smatraju glavnim znakom u znakovnom sustavu kazališnog/folklornog predstavljanja. Govor se inače u svim folklornim predstavljanjima javlja kao improvizirani dijalozi između predstavljača i publike. Od glumaca, obično *muzikanata*, traži se da budu snalažljivi i dosjetljivi jer se u publici uvijek nalaze oni koji su spremni na nadmudrivanje s igračima (Lozica 1990:239). Zabilježeni tekstovi folklornih lutkarskih igara sastoje se od jednostavnih sukoba koje je unaprijed odredila usmena tradicija. Likovi nisu individualizirani, već možemo govoriti o aktantima ili akterima koji nemaju vremenske perspektive. O igri su podjednako informirani i igrači i publika. Nema iznenađenja što pojačava autoreferencijalnost unutar lutkarskog folklornog predstavljanja (isto:231). U prvom planu je lutkarska igra opisana u didaskalijama, a tek u drugom planu

---

Rukavi stoje rašireni puni slame. Kaput je obješen na ukrštenom štapu. Glavu stave na vrh okomitog štapa. Glavu naprave od čarape, koju natrpaju slamom. Na glavu stave neku kapu ili šešir. Nacrtaju bojom ili ugljenom iz peći: oči usta i nos. Neki nataknu štipače za nos i papriku nataknu na njega crvenu, osušitu."

<sup>17</sup> Postoje različite varijante ručnih lutaka. Torzo lutke uvijek je križ koji se napravi od dva ukrštena štapa. Međutim, okomiti štap može zamijeniti ruka. Na vrhu okomitog štapa ili u šaci lutkara nalazi se glava, a na vodoravni štap se objesi kaput. Kad je lutka predstavljala žensku osobu, na vodoravni štap bi se navukla ženska košulja ili haljina. Glavu bi napravili tako da namotaju krpe na vrh štapa. Na glavu se stavi šešir. Ponekad bi glavu napravili od tikve. Ženskoj lutki se napravi kosa, pletenice od lana i pokrije se maramom, a mušku lutku pokriju šeširom (Rožin 1960:51).

<sup>18</sup> "Karton se išara bojama, da se ne vidi konac. Obično je konac crn. Muškarac ima šešir i čakšire, ženskoj se učini suknja. Lutka visi na koncu, koji je napet između lutkarevih nogu i prošiven za hlače pod koljenom. Lutka se namjesti na konac tako da joj konac prolazi ispod slobodnog dijela vrata, koji je s glavom prišiven za trup" (Lozica 1996:354).

<sup>19</sup> "BABE i MUŽA (su dva muzikanta. Onaj koji je kao ženska ima staro crno kiklo, fortuf starinski, na glavi molnati rubec. Čisto lice, malo z brašnom, ka bi bolje bleđa bila. Bundeke rubec, črni ili zeleni, naskriž svezan" (Lozica 1996:324). U drugoj varijanti: "DED ima na sebi grdi kaput, naprave mu puklju. Na glavi škrljak poderan. Na licu namazan sajjami. Brk od saje. U ruci lopatu. Tuče, ako se s kim prepira. U drugoj ruci šeflju. BABA je muški, potrgan u staroj rubači. Robec potegnjen, lasi mu vise na čelo. Po licu sa sajjami ili brašnom" (isto:328).

su replike koje moraju izgovarati likovi. Zbog specifičnosti lutkarskog izraza govor je tek polazište, a ne i cilj kao u glumačkom izrazu (Paljetak 2007:70). Riječi koje lutke izgovaraju nisu presudne, one su samo veza između više razina smisla što ih lutka ostvaruje. lutka se izražava lutkovnošću ili likovnom datošću, a tek onda govorom.

U lutkarskoj igri *Gašpar i Melko* dva brata Međimurca se prepiru oko međe. Ozbiljan socijalni problem pretvoren je u smiješnu lutkarsku igru.<sup>20</sup> Oko međe se ne moraju svađati samo braća mogu to biti i susjedi Vanček i Francek (Hranjec 1980:432). Obrazac je isti samo što se u verbalnoj prepirci pojavljuju nove pojedinosti. Gašpar i Melko ne predstavljaju suprotna mišljenja i ne zalažu se za različite ideje. Na sceni nema pravog sukoba i upravo se na tome gradi kompozicija lutkarske igre. Igra nema završetak jer se postupci mogu ponavljati. Lutke najprije vode verbalnu, a zatim i fizičku borbu. Riječ o dogovorenim konvencijama. U didaskaliji "udaraju i svađaju se, dok se ne potuku i padnu na tlo, svaki na svoju stranu klupe" nije precizirano kako se svađaju niti kako se tuku. Prepoznamo obrazac koji ostavlja prostor za improvizaciju. Lutkar može izvoditi svađu na bilo koji način. Naznačen je samo tobožnji početak svađe: GAŠPAR "pa rukom udari po klupi", a MELKO "opet udari po svojoj strani". Čitava dramska igra svodi se na jednu repliku koja se sastoji od triju rečenica i koja glasi: "Starejši su nam pomrli. Bomo se delili. Mej su pokojni japa rekli da bu tu meja." Sljedeća replika se skraćuje i svodi samo na treću rečenicu: "ne Gašpar/Melko, meni su pak rekli da bude tu!" I na kraju igre replika glasi: "Meni pak tu." Dramatičnost se postiže skraćivanjem iskaza kako bi se iz verbalne prešlo na fizičku radnju. U drugoj varijanti iste igre Gašpar se poziva na među koju mu je otac pokazao, a Melko se sjeća "... ka se namo sosedom svadili, mama so rekli da bu tu meja..." Braća Melko i Gašpar su u ovoj varijanti stariji i mlađi brat pa Melko kao mlađi brat sumnja u starijeg brata. Gašpar tvrdi kako Melko treba dobiti manje zemlje zato što je mlađi brat. U ovoj igri lutke se ne tuku nego samo nadmudruju. U posljednje se dvije replike pojavljuju novi motivi "... moramo do suda dojt...", što napominje mlađi brat Melko, a stariji ne želi prihvatiti. Završnica u didaskaliji "Zagrle se i padnu na pod" daje novu dimenziju samoj igri pretvorivši je u nonsens.

Likovi Gašpar i Melko su lutkarski tipovi jer bi mogli predstavljati bilo kojeg Međimurca. Ime Gašpar podsjeća na Kašpareka i njemačkog Kasperla (Hranjec 1980:326) pa se samo imenom junaka hrvatska folklorna lutka približila pučkom lutkarskom teatru ostalih naroda. Međutim, mogu Gašpar i

---

<sup>20</sup> Međimurje spada u najgušće naseljene krajeve u našoj zemlji i u obiteljima koje su imale mnogo djece dijeljenje zemlje je bio egzistencijalni problem pa je takav čin mogao poprimiti dramski oblik. U svađi prepoznamo i očev autoritet na koga se pozivaju braća kada se žele podijeliti. Međutim, igra se može shvatiti i kao bespredmetna svađa braće ili tjeranje inata jer jedna brazda ništa ne znači pa braću svadljivce treba ismijati (Hranjec 1980:326).

Melko biti nekakvi potomci triju kraljeva lutkarske igre *Tri kralja*<sup>21</sup> pa bi imali sasvim drukčije podrijetlo. Tada imena Gašpar i Melko, a Melko bi bilo skraćena od imena Melkior, vuku podrijetlo iz nekakvog hijeratičkog kipa koji se pokrenuo za vrijeme Božića, ali je izvorni oblik sasvim nestao i zadržala su se samo imena.

Imena junaka u igri Šante i Pante razlikuju se samo po jednom glasu.<sup>22</sup> Pante je dobar i budalast, a Šante je zločesti pijanac. Iz prve didaskalija "Pante udari pijanog Šantu" i prve replike koju izgovara Šante: "Budalo što si me napao" naznačen je početni sukob koji se produbljuje Pantinom replikom: "Što piješ toliko." Naime, fenomen pijanstva nije baš rijedak u Međimurju pa se ova bezazlena lutkarska igra, koja se temelji na nonsensnoj situaciji, dotiče duboku ukorijenjenog socijalnog problema: "Ja radim za sebe i trošim svoje novce, a to se tebe ne tiče što ja pijem" kako glasi jedna od replika pijanoga Šante.

Tematski vrlo slična lutkarska igra nosi naslov *Pijanci*. Ante i Ivo, u nekim se mjestima zovu i drukčije, junače se tko je jači. Igra završi tako da se lutke razidu kao da ništa nije bilo. Naime, riječ je o tipičnoj situaciji u kojoj se nalaze dva pijanca i koja je pogodna za lutkarski izraz. Kao što smo već kazali lutka je pogodna za utjelovljenje tipova jer teško diferencira individualne razlike. Igra *Pijanaca* je složenija u odnosu na lutkarsku igru *Šantu i Pantu* jer su didaskalije opsežnije. U lutkarskoj igri *Pijanci* iz zapisanih didaskalija saznajemo da Ivo pije, nazdravlja i pjeva, zatim pronalazimo mizanscenska rješenja za tuču. Iz didaskalija možemo rekonstruirati tijek njihove tuče: "Pa zamahne i udari Antu. Pade s klupe. Polako proviruje da vidi što radi Ante. Diže se. Ide prema Ivi da ga udari. Ivo se sakrije, pa se diže i opet navali na Antu. Oni se tuku, pa kad se potuku, jedan pade na jednu stranu a drugi na drugu, kraj klupe na pod. Primiču se i poljube i onda se rastave." U prvom planu je lutkarska igra, a ono malo riječi koje izgovaraju su u drugom planu. Razlozi tuče dvojice pijanaca su slični kao i u lutkarskoj igri *Šante i Pante*. Ne bismo se mogli složiti s tvrdnjom da je riječ o sukobu dobra i zla.

U svatovskoj lutkarskoj igri *Ivica i Marica* lutke predstavljaju mladence. U igri iznimno sudjeluju dva lutkara koji govore u svoje ime, a ne u ime lutaka. U ovoj lutkarskoj igri možemo prepoznati dogovorenu svadbu u kojoj mladenci nisu sudjelovali nego su dovedeni pred gotov čin i na samoj

---

<sup>21</sup> N. B. Rožin (1963:43-53) u narodnim dramama kao narodnu glumu navodi igru *Tri kralja*, u kojoj se pojavljuju likovi Baltazar, Gašpar i Melkior.

<sup>22</sup> Podrijetlo imena lutke Pante moglo bi nas odvesti u Aziju jer *pajanta* je perzijska riječ, a znači *letva*, *žio*, *soha*, ili *gredica* koja služi za spajanje rogova na kući. U lutkarskoj igri pijani šepavi Šante zlostavlja budalastog Pantu. Šante bi mogao biti šepavi Satan kakvog znamo iz narodnih priča. Pastir Ante je nazvan Pante. Mogli su bogumili svoju zlu lutku nazvati Satan (Rožin 1962:51).

svadbi bi trebali priznati svoju ljubav. Lutke ništa ne govore nego samo klimaju glavom i vode nekakvu igru s animatorima/igračima pa se doima kao da su na sceni četiri junaka.

U lutkarskoj igri *Hanžica* dominira nonsenska tuča koja je tipična za lutkarski izraz. U igri se pojavljuje Hanžica i drugi lik kojeg igrač nije posebno imenovao nego jednostavno Desni ropčec. Očito da lutkaru nije važno ime već samo igra u kojoj lutka Hanžica udari drugu lutku. Po završnoj didaskaliji: "Ovo djeca i veliki igraju. Znađu svi u selu" saznajemo da je riječ o dječjoj igri koja se često igrala i nije bila vezana za posebne prigode. Naime, igru nisu izvodili samo glazbenici ili lutkari. Po didaskaliji iz igre *Kata i Mato*: "To je igra za djecu, uveče, kada je lampa" saznajemo kako je riječ o igri koja se često igrala u različitim prigodama za razliku od igre *Bake i djeda*, koja se igrala u svatovima.

## 7.

Kao poseban znak u folklornom kazalištu izdvojena je pozornica, koju Kowzan nije naveo u sustavu kazališnih znakova. Naime, kad je Kowzan popisivao znakove, mislio je na pozornicu sa zastorom koji dijeli prikazani svijet od svijeta izvan pozornice. U folklornom kazalištu glumac svojom glumom stvara scenu, uvlači obični svakodnevni prostor u izmišljeni svijet predstave. Folklorno kazalište ne poznaje zastor kao što ne poznaje niti pozornicu (Lozica 1990:275). Lutkarska igra *Klepetanje* se igrala u pšenici ili kukuruzu dok pastiri čuvaju stoku. Igra *Dva strašila* igra se u ljetnu predvečer. Igrač legne u djetelinu, a drugi ga pokriju tako da se ne primijeti (Lozica 1996:349-350).

Lutke sjene i lutke, čija je osnova križ, za scensko izvođenje zahtijevaju posebne scenske prostore. Pozornica za lutke čija osnova je križ, kao što smo kazali (vidi bilješku 9), sastoji se od klupe ispod koje leži animator. Animator i klupa se pokrivaju plahtom. Pozornica može biti i krevet na kojem leži lutkar pokriven kaputom. Međutim, u većini igara igrač uopće ne mora biti pokriven ili možemo reći kako se lutkar u folklornom lutkarskom izrazu ne skriva iza paravana. U kazalištu sjena se igrač s lutkom postavi između svjetiljke i zida tako da sjene lutke padaju na zid. Obično se u kazalištu sjena upotrebljavaju plošne lutke koje animator priljubi na nategnuto platno i gledatelj vidi samo sjenu. U hrvatskoj varijanti lutke nisu plošne i uopće nema nategnutog platna. Publika vidi i animatora i njegove neobične lutke čije sjene padaju na bijelo obijeljeni hrapavi zid.

Jedino u kazalištu sjena nema miješanja publike i izvođača jer je to iz tehničkih razloga nemoguće. Strogo se dijeli pozornica, mjesto prizorišta od gledališta. Publika je postavljena amfiteatralno. Sve se odvija u tišini i vlada posebna napetost. Osim spomenutih igara koje navode svi autori često se

pojavljuju erotske scene, a nisu rijetki ni opsceni prizori. Sam ambijent polumraka stvara ugođaj za takve scene. Dobri izvođači znaju iskoristiti podrhtavanje svijeća koje vješto ukomponiraju u lascivne igre. Nije zapisana niti jedna takva igra jer se obično odvijala bez riječi (Čubelić 1970:57).

Poseban oblik prizorišta stvara igrač u lutkarskoj igri *Vile, Vištice ili sestrice*. On dođe u prostoriju sjedne iza vrata i metlom učini krug pred sobom. Omeđio je prostor scenske igre i ne dopušta da se ulazi u obilježeni prostor (Lozica 1996:357).

## 8.

Prema T. Kowzanu rekviziti su samostalni znakovni sustav koji se nalazi između kostima i dekora. Međutim, svaki dio kostima može postati rekvizitom čim preuzme neku posebnu ulogu. Ako rekviziti obilježavaju samo predmete koje susrećemo u svakodnevnom životu, onda su oni znakovi prvog stupnja, ali mogu imati i drugostupanjsko značenje koje pronalazimo u folklornom lutkarskom izrazu. Za izradu lutke je potreban kaput koji postaje znak za mušku osobu. Nije tada riječ o kostimu kao konvencionalnom načinu ocrtanja ljudskih osobina nego o predmetu koji će animacijom postati posebnom vrstom ručne lutke.

Poseban znak u folklornom lutkarstvu su rekviziti, koje definiramo kao nesvakidašnje upotrebe svakodnevnih stvari. Predmeti na sceni karakteriziraju likove i sudjeluju u radnji. Predmeti imaju isto značenje, ali je razlika u tome što na sceni stvari brzo i raznoliko mijenjaju vezu s označenim. Na sceni predmeti primaju svojstva i konotacije koje u običnom životu nemaju (Lozica 1990:270).

Tvrtko Čubelić (1970:72) razlikuje rekvizit od lutke iako to izrijeком ne spominje. Naime, on tvrdi kako predmet treba predložiti željenu sliku pa se služi simboličnim određenjem predmeta. Običan štap na kojem glumac jaše i poskakuje treba dočarati jahanje na konju. Spomenuta je igra poznata otkad postoji kazalište i vrlo je uspješna i danas u lutkarskom kazalištu.

Lutka nije rekvizit jer ima drukčiju semiotičku vrijednost od rekvizita. Rekvizit ne podliježe manipulaciji već služi pukoj uporabi, a lutkom manipulira igrač/animator jer se on identificira s lutkom i lutka postaje njemu slična. Lutka misli kao igrač i ponaša se kao igrač. Kad igrač manipulira ili animira lutku, on ostaje uvijek na poziciji igrača bez obzira na to kakav se odnos razvio između igrača i lutke. Lutka je u tom slučaju na strani igrača, dok je rekvizit uvijek izvan igrača i upravo je u tom odnosu između predmeta i igrača razlika između lutke i rekvizita (Valent:1980:67).

N. B. Rožin (1961:419-423) je diferencirao poseban oblik folklornih igara u kojima "igrač može služiti kao scenski rekvizit". U *narodnoj glumi*

koja je poznata kao *Mlin*<sup>23</sup> igrač se nalazi ispod plahte, u rukama ima *rigle* a na leđima *krničku*. Počnu se *rigle* *žlajfati*, zatim *dizati i spuštati krničku*. *Rigle* nisu rekviziti jer podliježu manipulaciji i volji animatora. *Rigle* postaju manipulirane zato što su antropomorfne, slične su mlinским kolima. Primarna uloga se sasvim izgubila. Da je *rigla* samo rekvizit onda bi bila izvan glumaca, međutim, u ovoj igri ona je sastavni dio glumca, jer, kao što smo kazali, lutka nije izvan, ona je na strani glumca. Rekvizit u kontekstu ove igre postaje metafora i *rigla* otjelovljuje sve mlinove. Opredmećeni čovjek pojavljuje se i u igrama: *čovjek-brus*, *čovjek-peć*, *dječaci-vreće*.

Opredmećeni čovjek igra ulogu predmeta koji je oživio. Predmet djeluje i uvlači u igru publiku. Publika pazi da ne bude zasuta brašnom, polivena vodom ili zacrnjena ugljenom. Često su žrtve ove igre mladići koji nisu nikada bili na prelu. U ovakvim igrama N. B. Rožin pronalazi tragove inicijacije (Rožin 1962b:421).

## 9.

U pokladnim povorkama vrlo često susrećemo antropomorfno maskirane igrače, u kojima pronalazimo lutkarske elemente. Posebno zanimljiv je dvospolni lik često zvan *baba dida nosi*. U pokladno doba obično se napravi antropomorfna lutka koja se spali, objesi ili baca u vodu. Pokladna lutka može imati oblik dvoglavog zmaja (Lozica 1997:227). U pokladnim povorkama mogu se naći lutke životinja ili zoomorfni maskirani likovi u kombinaciji čovjeka i lutke. Razlikujemo dva oblika ovakvih lutaka. Prvi oblik bi bio onaj u kojem se čovjek transformira u lik koji se obično naziva maska, a drugi oblik bi bio kada se obrazina ili maska odvoji od animatorova tijela i animator počne animirati masku/lutku posredno, preko štapa ili konopa.<sup>24</sup> Obično lutke imaju drvenu glavu koja se nalazi na štapu. Lutku pokreću dva animatora koji su pokriveni pokrivačem. Jedan animator ima u ruci štap na kojem je glava, a drugi animira rep.<sup>25</sup> Lutku animator pokreće konopcem, što je tipičan

<sup>23</sup> Igre koje se igraju na sličnom principu su: *Brušenje britve*, *Sađenje kapulice*, *Pečenje kruha* (Rožin 1961:419-423).

<sup>24</sup> U igri koja nosi ime *jarac*, i igra se "na prelu, kada se kukuruzi perušaju, spare se dva tri dečka te spremaju jednog jarca. Nađu negdje ćurak prekriju jednoga. Dlaka bude izvana. Na glavu metnu dva otočka koji predstavljaju rogove. Špagom ih vežu oko glave. Bradu metnu. Bradu od kukuruza te ga vode u prelo" (Lozica, 1996:272) U igri *lisica*, "Jedan bude lisica. U curskoj robi. Meten mu se rep od vune. Dvi kašike za uši. Zapeškiri glava. Kašike peškiri drži" (isto:287).

<sup>25</sup> U pokladnoj igri *glava od kučka* obrazina se stavi na glavu maskare: "Maskara jedna je imala na licu maskarun u obliku glave od kučka bila bi od kartuna. Usta su se otvarala pomoću špaga. Maskarun je bio većinom crn. Glavu bi pokrio sa kožom" (isto:113). Sličan animacijski postupak događa se u pokladnoj igri *konj*, "Imao je velike zube. Oni su bili od luka, ona sredina u luku što je spicasta. Zubi su bili nasađeni u žvalji. Žvalja je bila od drva. To je bilo jako napravljeno. Žvalja se nije potpuno zatvarala da ne pokvari zube. Te su se

animacijski postupak u kojem se maska/lutka pokreće posredno preko konopca. Nekakva međufaza između lutke i maske mogla bi biti maska medvjeda,<sup>26</sup> maska starog patuljka<sup>27</sup> i maska konja.

## 10.

Na folklornoj lutkarskoj sceni nazočni su i lutka i njezin animator. Između igrača/lutkara i lutke razvija se ravnopravna igra. Pritom je nazočan znakovni sustav i lutke i živog glumca. Dolazi do miješanja dvaju kazališnih znakovnih

---

žvalje otvarale pomoću konopca. Glava od konja je stajala na njegovoj glavi koja je bila pokrivena linculom. Onaj pod linculom je potezao konopac pa su se žvalje otvarale i zatvarale" (isto:113). Isto se događalo u dramskoj igri *kobila*. "Prave kobilu. Jednog pokriju imbujem. Taj ima u rukama dva štapa, metar velika. On se naprijed sagne. Pokriven je sav. U drugoj varijanti ove igre igrač ima u rukama motiku. Ide sagnut pa drškom motike lupa po zemlji. A željezo od motike i čovjek pokriveni su imbujem" (isto:114). Za dramsku igru *konj krnjevara* treba izgraditi drvenu konstrukciju lutke. "Uzmu deblje drvo i na njega pribiju dva štapa kao dvije prednje noge. I dva štapa kao zadnje noge. Tu drvenu napravu pokriju ćebetom. Na prednje noge zabiju štap i na njega stave glavu napravljenu od krpe. Izgleda kao konjska glava na vatu. Otraga drvena naprava ima rep od konjskih dlaka. Jedan igrač maskara, zajaše drvenog konja, tako da uveže drvo među noge te se konj pokreće kako ide čovjek koji ga jaše" (isto:115). Nastala je lutka koju animiraju dva animatora. Izdvojili smo i igru *na svadbi se pravilo bika*. "Jedan mladić, svat, koji je sposoban da može to izdržati, uzeo je na kolac jedan stari lonac. Pokrili su ga sa gubom. Išao je savijen. Nema repa. Samo je pokriven. Nitko ne vidi tko je pod gubom" (isto:313). U ovim igrama potrebni predmeti kao što su lonac ili motika postaju glave životinja koje se animiraju po svim pravilima lutkarske animacije. Na kraju spominjemo svadbenu igru *roda*. "Uzeli su jedan dugački štap. Na kraju su ga prevrtali i gurnuli unutra klip. Stoji malo ukoso, prema gore. To je izgledalo kao rođin vrat i kljun. Onda se jedan čovjek sagnuo i štap sa rukom je držao nad glavom. Sve to su pokrili sa bijelom plahtom. Otraga su vezali platu, pa su unutra ugarali kudjele i prnjkov, da bude kao rep" (isto:340).

<sup>26</sup> Igra *medo* se igra u doba poklada. "Medo se pravi u džemama. Čovjek se omota užetom od slame. Slama se suče i mota oko njega. Počne od nogu onda tijelo, pa gore. Glavu natuče jednu staru vreću, tako da čošak od vreće bude kao njuška. Uši napravi isto od one vreće. U vreću (gubicu) stavi mu šlauf, komad se vidi vani i on s njime pije" (isto:110). U svadbenoj igri *trgovke, medved i kupovanje konja*: "Poslije dara igraju MEDVEDA. Jeda se obuče kao Medved. U jagnjeću i teleći kožu. Na ruke stavi stare natikače, pa ide po rukama i nogama. Drugi kao CIGANJ vodi ga vezanog u lance. Zatim igraju KUPNJE KONJA. Dvojica se okrenu leđima jedan prema drugome. Pokriju ih biljem. Onaj koji predstavlja prvi dio konja, ima zemljani lonac izvan bilja kao glavu. Treći kao gospodar konja zajaše među njih dvoje i goni ih" (isto:314-313). U svadbenoj igri "MEDED na svadbu naprave medveda. Uzmu stari jorgan. On je to metnuo na sebe i unišao po rukama i nogama. Jedan mu svezao lonac oko vrata. I vodio ga" (isto:338).

<sup>27</sup> *Stari patuljak*, "Okolo 1911. su napravili malog čovjeka, patuljka: Jedan čovjek stoji pred stolom pokrivenim. Na sebi ima okrenuti kaput tako da je dugmad na leđima. Ispod kaputa on pruži svoje ruke, koje služe za noge patuljka. Ima hlače i male cipele na nogama. A drugi čovjek (skriven iza prvog), ispod pazuha je stavio rukave svoje ruke i njime gestikulirao. Cijela postava je izgledala, kao da stari patuljak stoji na stolu" (isto:260).



sustava, što je inače uobičajeno u suvremenom lutkarstvu.<sup>28</sup> Miješanjem znakovnih sustava metaforika postaje bogatija, a izražajne mogućnosti lutke veće. Sredinom XX. stoljeća, kada se kazalište lutaka oslobodilo paravana, mislilo se kako je lutka izgubila na svojoj tajanstvenosti jer se publici pokazivao mehanizam pokretanja. Taj se postupak smatrao avangardnom ambicijom što će lutkarstvo odvesti u slijepu ulicu (Čečuk 1891:17-18). Stoljetne lutkarske konvencije su se poremetile, ali se zato suvremeni lutkarski izraz približio folklornom lutkarstvu.

## 11.

Na kraju možemo kazati kao smo za ishodišni znak u folklornom lutkarstvu izdvojili smo lutkovnost, međutim, svi znakovi koji se spominju u kazališnom izrazu kao što su dekor, pa čak i sam paravan, rekvizit, kostim mogu postati lutkom ako se ritmički kreću. U prvu skupinu znakova uvrstili smo one znakove bez kojih nema lutkarske igre: lutkovnost i kretanje u ritmu. Govor kao najvažnije scensko izražajno sredstvo dobilo je u lutkarskom izrazu sporedno mjesto. U folklornom kazalištu ne smijemo izdvojiti dramsku igru iz njezina konteksta jer onda ona više nije folklorna. Međutim, ako lutku s njezinim izrazom izdvojimo iz konteksta, nije se promijenila njezina priroda, jer je ona još uvijek ostala mrtvi predmet koji se pokreće animatorovom rukom i zadržava sva poetska svojstva predmeta u pokretu. Inače, bitna razlika između folklornog i glumačkog ili lutkarskog teatra bila bi samo na razini drame. U folklornom teatru nema pisanog teksta nego postoje samo modeli. U lutkarskom izrazu dominira lutkarska igra ili fluid koji se događa između lutke i animatora, a to se ne može zapisati nego postoji kao osnova oko koje se improvizira dramska radnja.

Uspoređujući suvremenu lutkarsku poetiku i didaskalije zapisanih folklornih lutkarskih igara, uočili smo mnogo dodirnih točaka. Koliko god se suvremeni lutkarski izraz razvio iz drugog izraza, vrlo često poseže za elementima koji su se definirali upravo u folklornom izrazu. U folklornom lutkarstvu smo otkrili bit lutkarskog izraza: lutka može egzistirati i bez modeliranja različitih oblika koji nalikuju čovjeku ili životinji; lutka može postojati i bez govora ili glazbe; lutkaru nije potrebno skrivanje iza paravana; lutka može voditi ravnopravnu dramsku igru s glumcem. Dok je konvencionalno lutkarstvo lutku odvojilo od njezine biti, skrilo animatora, dalo lutki nepotreban tekst i pretvorilo lutkarstvo u oponašanje glumačkog

---

<sup>28</sup> Konvencionalno lutkarstvo je do sredine prošlog stoljeća strogo dijelilo lutkarski i glumački izraz i nikako se nije moglo dogoditi da se oni pomiješaju. Međutim, prodor suvremenog načina razmišljanja, posebice u zemljama gdje je lutkarstvo razvijeno u Češkoj i Poljskoj, počeo se paravan rušiti i publika je mogla vidjeti animatorovu igru s lutkom (Malik 1987:17-44).

kazališta, folklorno lutkarstvo, ali i suvremeno lutkarstvo, vraća lutku onomu što ona zapravo jest.

## NAVEDENA LITERATURA

- Bogatyrev, Petr. 1975. "Kazalište lutaka i kazalište živog glumca: O uzajamnosti dvaju bliskih semiotičkih sustava". *Prolog* 23/24:39-48.
- Bonifačić Rožin, Nikola. 1960. "Narodne ručne lutke". *Kolo vokalnih i instrumentalnih kompozicija* 7: 49-52.
- Bonifačić Rožin, Nikola. 1961. "Čovjek kao scenski rekvizit". U *Rad VIII kongresa SFJ u Titovom Užicu*. Beograd, 419-423.
- Bonifačić Rožin, Nikola. 1962. "Šante i Pante: Narodne ručne lutke u Hrvatskoj". *Slovenski etnograf* 1:135-156.
- Bonifačić Rožin, Nikola. 1963. *Narodne drame, poslovice i zagonetke*. Zagreb: Matica hrvatska - Zora.
- Čečuk, Milan. 1981. *Lutkari i lutke*. Izbor tekstova Borislav Mrkšić. Sarajevo: Zajednica profesionalnih pozorišta Bosne i Hercegovine.
- Čubelić, Tvrtko. 1970. *Usmena narodna retorika i teatrologija*, Čakovec: Štampa Zrinski.
- Dundes, Alan. 1964. "Texture, Text and Context". *Southern Folklore Quarterly* 28/4:251-265.
- Hejno, Wiesław. 2002. *Lutka*. Zagreb: Nakladni zavod Matice hrvatske.
- Hranjec, Stjepan. 1980. *Usmena narodna književnost na tlu Međimurja*. Čakovec: Zrinski.
- Jakopson, Roman. 1966. *Lingvistika i poetika*. Beograd: Nolit.
- Jurkowski, Henryk. 1984. "Transkodifikacija sistema znakova u lutkarstvu". *Scena* 1:62-75.
- Jurkowski, Henryk. 2005. *Povijest europskog lutkarstva*. Od početka do kraja 19. stoljeća, 1. dio. Zagreb: Međunarodni centar za usluge u kulturi.
- Kleist, Heinrich. 1995. "O marionetskom kazalištu". *Quorum* 1:188-194.
- Kolár, Erik. 1992. *Sto i jedno poglavlje o kazalištu lutaka*. Zagreb: Zajednica KUD-a Zagreb.
- Kowzan, Tadeusz. 1980. "Znak u kazalištu". *Prolog* 44/45:6-20.
- Lozica, Ivan. 1976. "O određenju folklornog kazališta". *Narodna umjetnost* 13:141-143.
- Lozica, Ivan. 1979. "Metateorija u folkloristici i filozofija umjetnosti" *Narodna umjetnost* 16:33-35.

- Lozica, Ivan. 1990. *Izvan teatra: Teatrabilni oblici folklor u Hrvatskoj*. Zagreb: Hrvatsko društvo kazališnih kritičara i teatrologa.
- Lozica, Ivan. 1996. *Folklorno kazalište*. Zagreb: Matica hrvatska.
- Lozica, Ivan. 1997. *Hrvatski karnevali*. Zagreb: Golden marketing.
- Magnin, Charles. 1850. *Histoire des Marionnettes*. Paris.
- Malik, Jan. 1987. "Tradicionalni koreni, savremena strujanja i perspective lutkarskog pozorišta". *Pozorište* 1-2:16-44.
- Paljetak, Luko. 2007. *Lutke za kazalište i dušu*. Zagreb: Međunarodni centar za usluge kulturi.
- Platon, 1974. *Zakoni I. II.* izd. Zagreb: Naprijed.
- Radić, Antun. 1897. *Osnove za sabiranje i poučavanje građe o narodnom životu*. Zagreb: Dionička tiskara. (Pretisak iz zbornika)
- Valent, Milko. 1980. "Semiotika lutke". *Prolog* 45-46:62-68.
- Vigato, Teodora. 2003. "Treća poetika Kazališta lutaka u Zadru". *Zbornik Visoke učiteljske škole u Zadru* 3:59-72.
- Zečević, Divna. 1988. "Tri polemičke propovijedi protiv poklada". *Narodna umjetnost* 25:115-122.
- Zvonar, Ivan i Stjepan Hranjec. 1980. *Usmena narodna književnost na tlu Međimurja*, knj. 1. Čakovec: Zrinski.

## PUPPETRY EXPRESSION IN THE THEATRABLE FORMS OF FOLKLORE

### SUMMARY

In this paper, the authoress starts from the known folklore puppets: rod dolls, string puppets, and puppets used in shadow theaters. However, she also recognizes puppetry expression in other folklore forms: the objectified man, masks detached from the actor and animated by strings, and rag dolls substituting new-born babies in wedding-feast plays. The authoress compares the sign system of folk puppet plays with art puppetry and the signs present in actor theater. According to her opinion, a folk puppet consists of *puppetness*, that is, a quality that does not exist in actor expression: the rhythmical motion of the doll/object and the relation between the puppet-master/player and the puppet. The other group of signs includes the puppeteer's speech which is not a necessity in the realization of a folk puppet play. Her analysis of the texts intended for puppet staging shows that there are neither true conflicts nor any conclusions in them, and actions are repeated. As a special sign, the authoress singles out the costume, since the puppet is made of a wooden cross construction covered with the costume, and she also mentions the puppeteer's costume as a separate sign because he is not hidden behind a partition but acts as the puppet's opposite, as well as the stage which has a special role in folk expression, and, finally, clearly distinguishes between the puppet and the props. In folk puppetry the sign systems of both actor and puppetry expressions constantly blend, and the authoress notes that it is the blend of various sign systems that is common in modern puppetry.

Key words: folk play, folk puppet, signs